My Ringading

Benutzerhandbuch

Acon Digital Media GmbH

My Ringading Benutzerhandbuch

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt

Teil I Einführung 2

1 Systemanforderungen ... 2

Teil II Erstellung des Klingeltons 2

1 Laden einer Audio-Datei ... 3
2 Aufnehmen über die Soundkarte ... 4
3 Audio-Tracks von CDs importieren ... 5

Teil III Bearbeitung 6

1 Markierung von Bereichen ... 7
2 Zoomen und Scrollen ... 8
3 Wiedergeben eines Klingeltons ... 8
4 Drag & Drop Funktion ... 9
5 Bearbeitungsmappe ... 9
- Kopieren ... 10
- Ausschneiden ... 10
- Einfügen ... 10
- Zuschneiden ... 10

6 Lautstärkemappe ... 10
- Lautstärke ändern ... 11
- Normalisieren ... 11
- Einblenden ... 12
- Ausblenden ... 12

7 Effektmappe ... 12
- Nachhall ... 12
- Verzögerung ... 14
- Transponieren ... 15
- Zeitdehnung ... 16
- Equalizer ... 18

Teil IV Übertragung auf das Handy 18

1 WAP-Übertragung ... 19
2 Infrarot-Übertragung ... 20
3 Bluetooth-Übertragung ... 20
4 Speichern einer Audio-Datei ... 21

Index 22

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

1 Einführung

Mit *My Ringading* sind die Zeiten der bösen Überraschungen beim Erhalt der Handyrechnung vorbei. Jetzt gibt es keinen Grund für überhöhte Gebühren für Klingeltöne – mit *My Ringading* legen Sie einfach die Lieblings-CD ins CD-Laufwerk, wählen Ihren Lieblingssong, scheiden ihn mit dem kinderleichten Editor zu und übertragen ihn per WAP, Bluetooth, Infrarot oder Kabelverbindung auf Ihr Handy. Natürlich können Sie mit *My Ringading* auch durch die Soundkarte aufnehmen oder vorhandene Dateien laden.

Expermentierfreudige können ihre Klingeltöne mit dem eingebauten Editor weiter bearbeiten. Ändern Sie Tonehöhe oder Geschwindigkeit oder fügen Sie Hallklang oder sanfte Ein- oder Ausblendungen hinzu. Mit *My Ringading* können Sie endlich sicher sein, dass Sie einen wirklich einzigartigen Klingelton besitzen!

1.1 Systemanforderungen

Bitte prüfen Sie vor der Installation, ob Ihr Computer folgende Systemanforderungen erfüllt:

- Pentium oder Pentium-kompatibler Prozessor mit 350 MHz oder höher
- Mind. 64 MB RAM
- Windows-kompatible Soundkarte

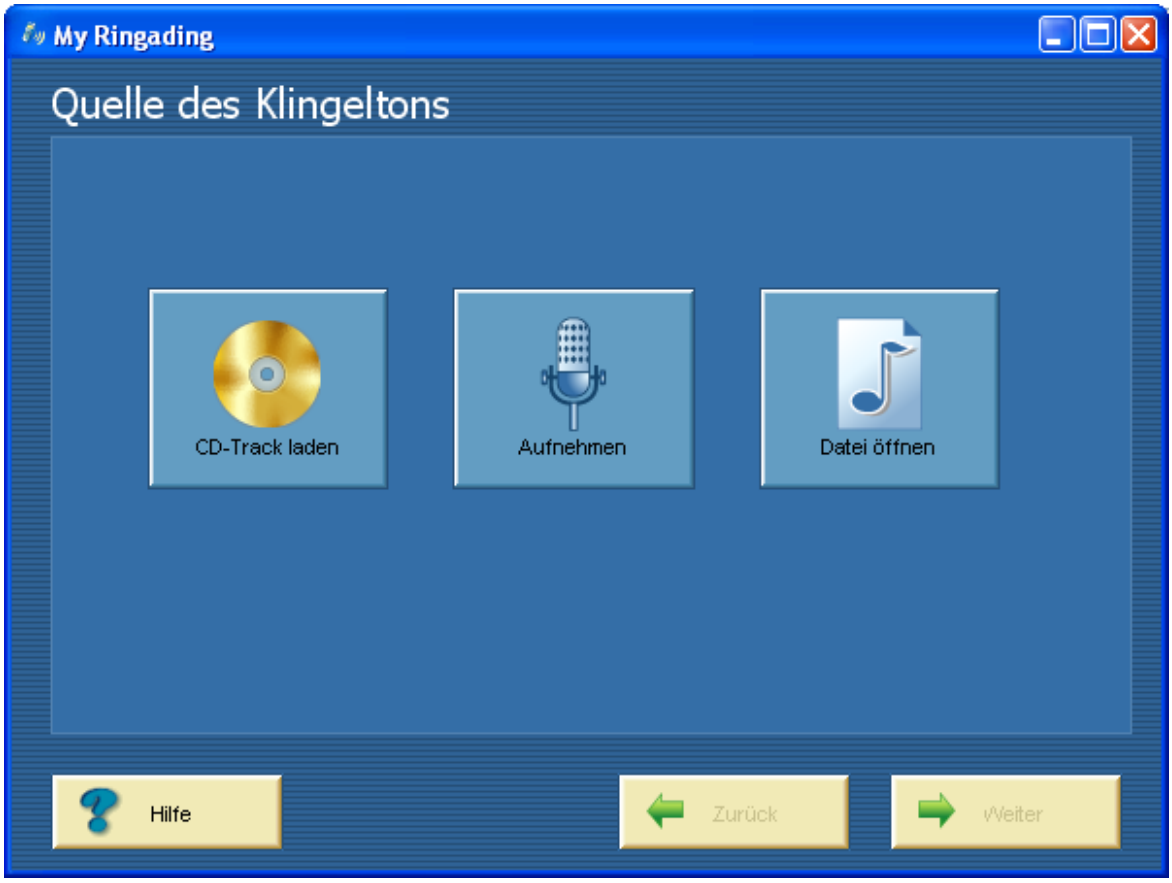
Zusätzlich muss folgende Software installiert sein:

- Windows 2000 oder Windows XP
- DirectX ab Version 8.0

2 Erstellung des Klingeltons

Nachdem Sie *My Ringading* erfolgreich installiert und gestartet haben, erscheint das Bild unten:

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

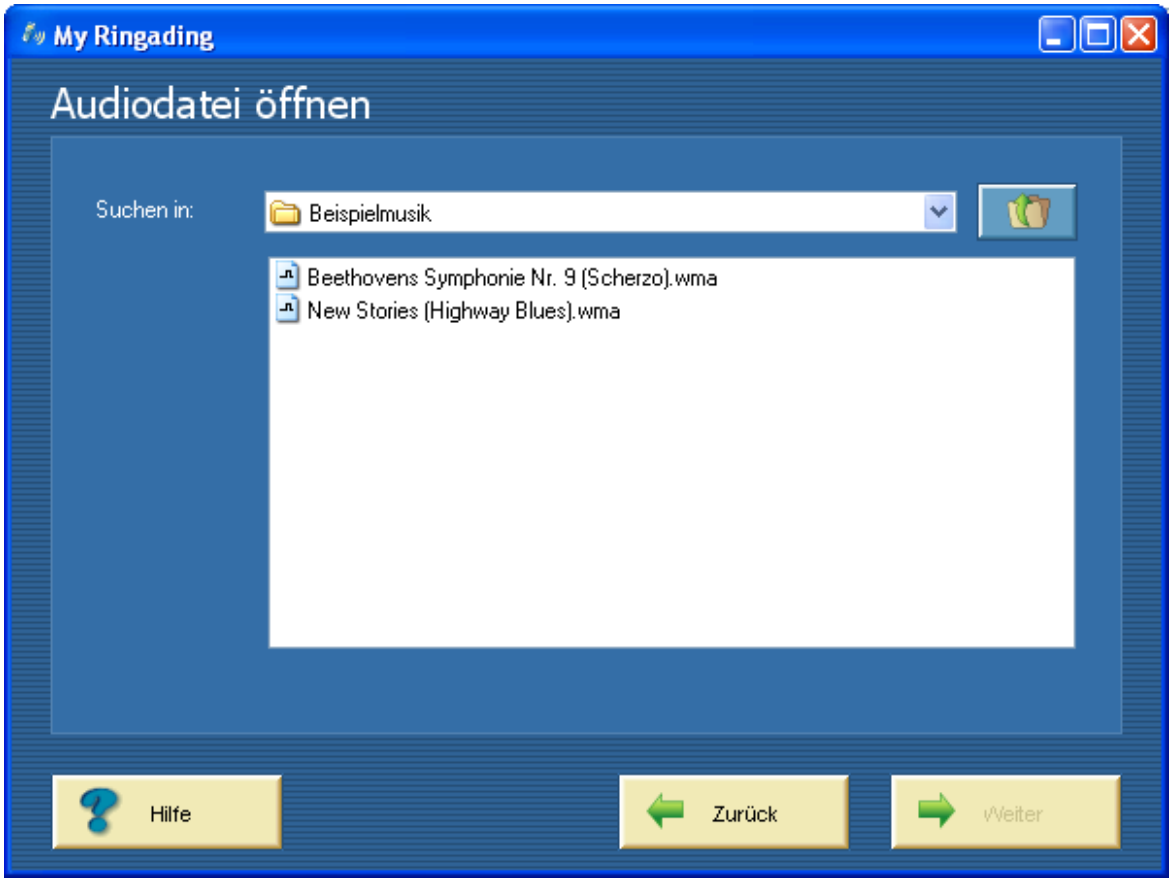


Hier können Sie zunächst wählen, ob Sie einen Track von einer CD laden, Ton durch die Soundkarte aufnehmen oder eine vorhandene Audio-Datei öffnen möchten. Klicken Sie dazu einen der drei Buttons.

2.1 Laden einer Audio-Datei

Wenn Sie "Datei Öffnen" wählen, erscheint ein Datei-Browser, mit dem Sie eine Datei auswählen können:

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH



Datei öffnen, Schritt für Schritt

1. Wählen Sie aus dem Menü "Suchen in" den Ordner aus, in dem sich die Audio-Datei befindet, die Sie öffnen möchten.
2. Markieren Sie dann die gewünschte Audio-Datei aus der Liste und klicken Sie den Button "Weiter".

2.2 Aufnehmen über die Soundkarte

Falls Sie gewählt haben, Ton durch die Soundkarte aufzunehmen, erscheint das Bild unten:

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

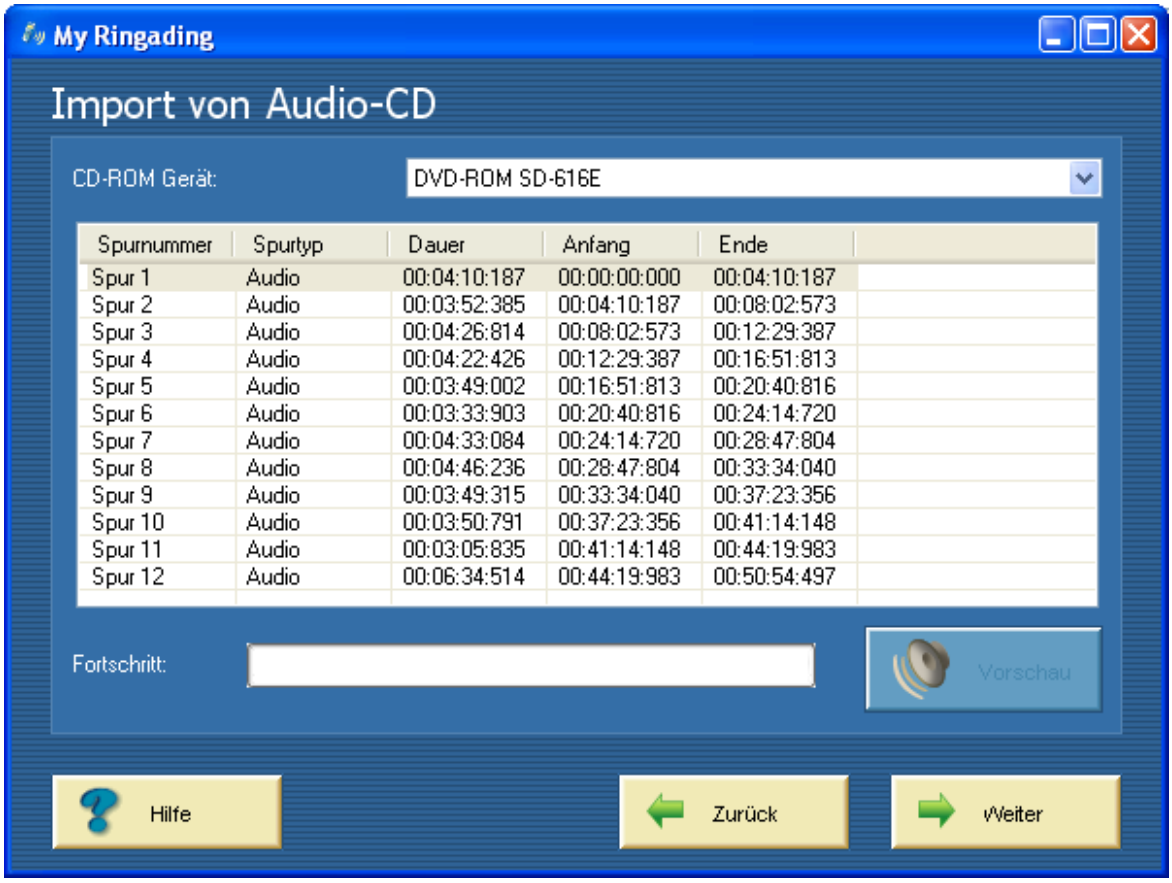
Aufnahme, Schritt für Schritt

1. Vergewissern Sie sich, dass das Mikrofon oder die Tonquelle richtig an den Audio-Anschluss Ihres Computers angeschlossen ist.
2. Überprüfen Sie, ob die richtige Aufnahmequelle aus der Liste ausgewählt ist (1).
3. Der Pegel des Eingangssignals kann anhand der Pegelanzeige kontrolliert werden (2) und, falls erforderlich, mit dem Schieberegler verändert werden (3). Um Übersteuerung (Clipping) zu vermeiden, sollte die Pegelanzeige nie in den roten Bereich geraten.
4. Klicken Sie den Button Aufnahme (4) um die Aufnahme zu starten.
5. Wenn Sie die Aufnahme beenden und übernehmen wollen, klicken Sie auf "Weiter" (5).

2.3 Audio-Tracks von CDs importieren

Falls Sie "CD-Track laden" im Anfangsbild gewählt haben, erscheint eine Liste der sich auf der CD befindlichen Tracks:

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH



CD-Track laden, Schritt für Schritt

1. Wählen Sie aus dem Menü "CD-ROM Gerät" das Laufwerk, in dem sich Ihre CD befindet.
2. Die Tracks der CD tauchen in der Liste auf. Markieren Sie den Track, den Sie importieren möchten.
3. Klicken Sie den Button "Weiter".

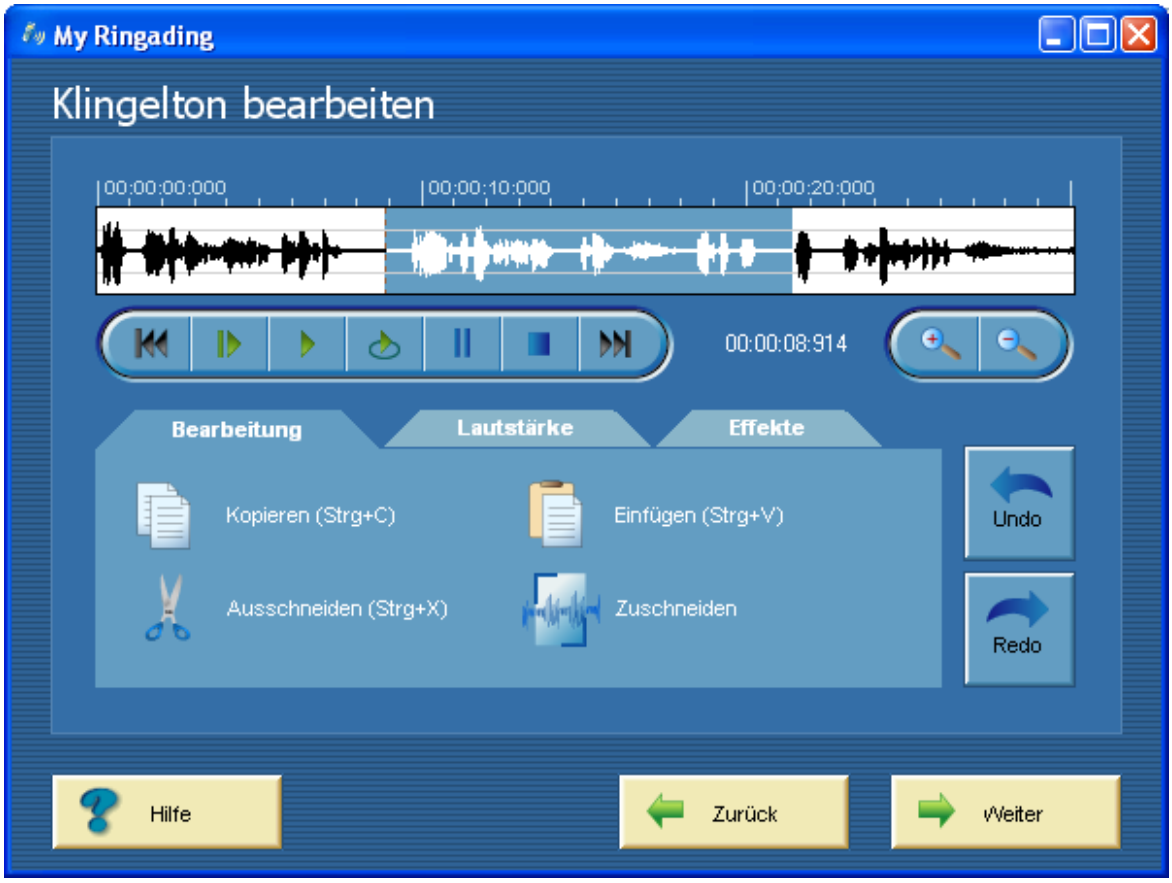
Hinweis

Mit dem Befehl *Vorschau* können die Tracks vorab angehört werden.

3 Bearbeitung

Nach dem Sie erfolgreich einen Klingelton aus einer Datei geladen, aufgenommen oder von einer CD geladen haben, können Sie den Klingelton bearbeiten.

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH



Oben im Bild ist der Klingelton-Editor zu sehen. Unten gibt eine Werkzeugmappe mit den Kategorien "Bearbeitung", "Lautstärke" und "Effekte". Hier können Sie Werkzeuge und Effekte anwenden. Falls Sie den Klingelton nicht bearbeiten möchten, können Sie gleich den Button "Weiter" klicken.

3.1 Markierung von Bereichen

Nur markierte Bereiche eines Klingeltons können bearbeitet und mit Effekten versehen werden. Ein markierter Bereich wird farblich hervorgehoben.

So markieren Sie einen bestimmten Bereich eines Klingeltons:

1. Klicken Sie an den Anfang des Bereichs, den sie markieren möchten.
2. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt während Sie den Mauszeiger an das Ende des gewünschten Bereichs bewegen.
3. Lassen Sie die Maustaste los.
4. Der markierte Bereich ist nun farblich hervorgehoben.

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

3.2 Zoomen und Scrollen

Die Zoom-Funktion ermöglicht eine detaillierte Ansicht des Klingeltons in dem Editor.

Horizontaler Zoom
Einzoomen für eine detaillierte Darstellung:

- Drücken Sie die Pfeiltaste nach oben

- oder -

- Bewegen Sie das Mausrad nach oben

Auszoomen für einen besseren Überblick:

- Drücken Sie die Pfeiltaste nach unten

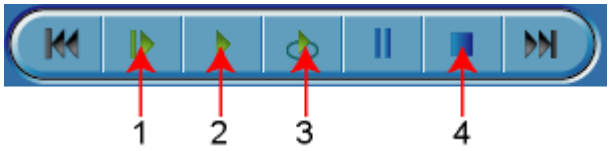
- oder -

- Bewegen Sie das Mausrad nach unten

Der Scrollbalken
Beim Einzoomen ist in manchen Fällen nicht mehr der gesamte Klingelton im Fenster sichtbar. Stattdessen erscheint ein Scrollbalken, den Sie bewegen können, um den übrigen Teil des Klingeltons zu sehen.

3.3 Wiedergeben eines Klingeltons

Sie können einen Klingelton entweder vollständig abspielen oder teilweise durch Markierung des gewünschten Bereichs. Dazu können Sie die Navigationsleiste verwenden:



So spielen Sie den gesamten Klingelton ab:

1. Klicken Sie die "Alles wiedergeben"-Taste in der Navigationsleiste (1).
2. Um die Wiedergabe anzuhalten, klicken Sie die Stop-Taste in der Navigationsleiste (4) oder drücken Sie die Leertaste.

So spielen Sie einen markierten Bereich ab:

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

1. Klicken Sie die Wiedergeben-Taste in der Navigationsleiste (2) oder drücken Sie die Leertaste.
2. Um die Wiedergabe anzuhalten, Klicken Sie die Stop-Taste in der Navigationsleiste (4) oder drücken Sie die Leertaste.

So spielen sie einen markierten Bereich als Schleife ab:

1. Klicken Sie die "Wiedergeben in Schleife"-Taste in der Navigationsleiste (3).
2. Um die Wiedergabe anzuhalten, Klicken Sie die Stop-Taste in der Navigationsleiste (4) oder drücken Sie die Leertaste.

3.4 Drag & Drop Funktion

Die Drag & Drop Funktion von *My Ringading* erlaubt es, bestimmte Bereiche einfach zu kopieren oder zu verschieben.

So verschieben Sie bestimmte Bereiche eines Klingeltons:

1. Markieren Sie den entsprechenden Bereich (siehe Markierung von Bereichen).
2. Klicken Sie die linke Maustaste innerhalb des markierten Bereichs und halten Sie die Maustaste gedrückt.
3. Positionieren Sie den Mauszeiger an die Stelle, wo der Bereich eingefügt werden soll und lassen Sie die Maustaste los.

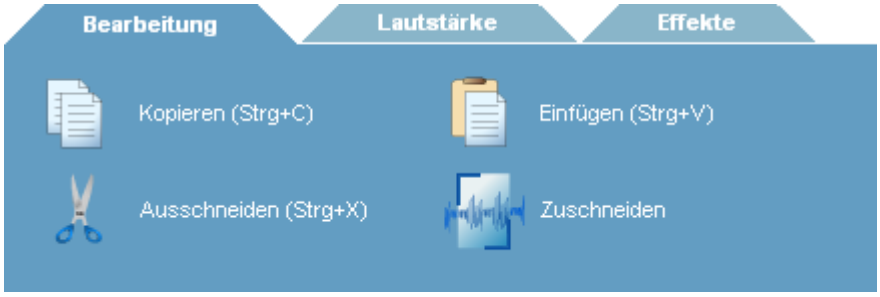
So kopieren und verschieben Sie bestimmte Bereiche eines Klingeltons:

1. Markieren Sie den entsprechenden Bereich (siehe Markierung von Bereichen).
2. Klicken Sie die linke Maustaste innerhalb des markierten Bereichs.
3. Drücken Sie die Steuerungstaste und halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie den Mauszeiger an die Stelle positionieren, wo der Bereich eingefügt werden soll.

3.5 Bearbeitungsmappe

Die Bearbeitungsmappe enthält die in Windows üblichen Befehle für die Arbeit mit der Zwischenablage.

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH



3.5.1 Kopieren

Klicken Sie auf das Symbol für Kopieren um die Auswahl in die Zwischenablage zu Kopieren.

3.5.2 Ausschneiden

Klicken Sie auf das Symbol für Ausschneiden um die Auswahl in die Zwischenablage zu Verschieben.

3.5.3 Einfügen

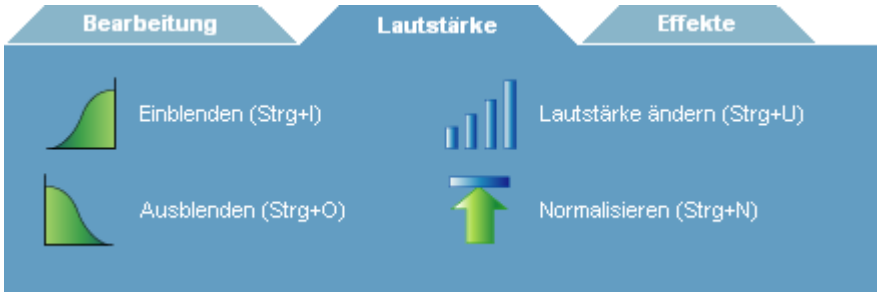
Klicken Sie auf das Symbol für Einfügen um der Inhalt der Zwischenablage an der Cursor-Position einzufügen.

3.5.4 Zuschneiden

Mit dem Befehlt "Zuschneiden" wird der ganze Klingelton außer dem ausgewählten Bereich gelöscht.

3.6 Lautstärkemappe

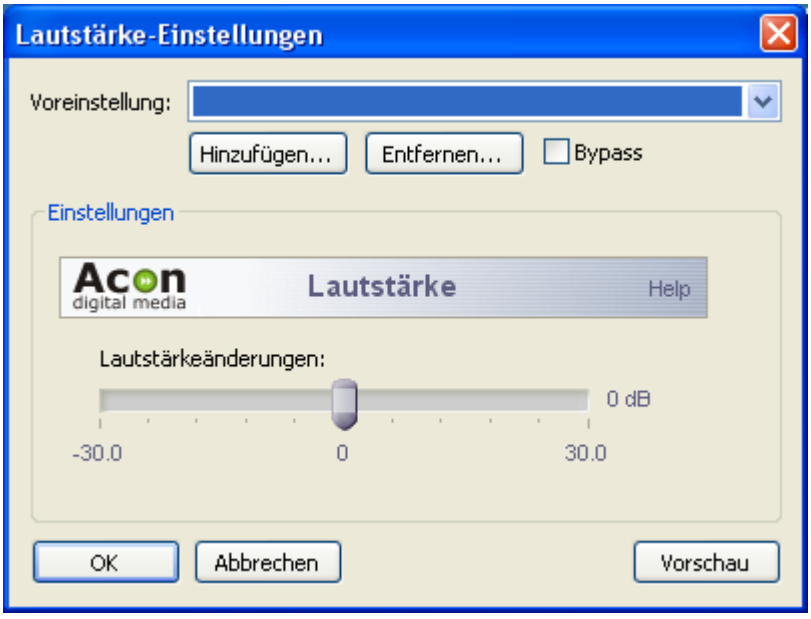
Die Lautstätkemappe beinhaltet Werkzeuge, mit den Sie die Lautstärke des Klingeltons ändern können.



Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

3.6.1 Lautstärke ändern

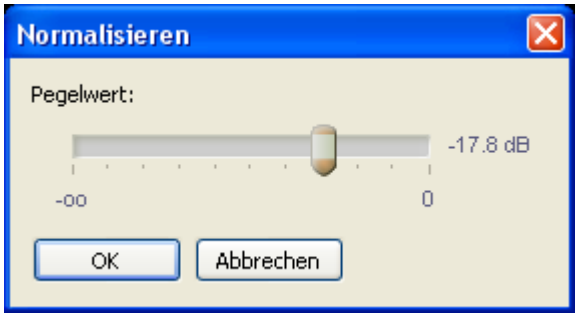
Um die Lautstärke des Klingeltons zu ändern, klicken Sie das Symbol "Lautstärke ändern". Die neue Lautstärke wird in Dezibel angegeben. Bei positiven Dezibelzahlen wird der Klingelton lauter, bei negativen Zahlen leiser.



Elemente des Befehl "Lautstärke ändern"

3.6.2 Normalisieren

Mit dem Befehl Normalisieren kann die Lautstärke eines Klingeltons an einen einheitlichen Maximalwert angeglichen werden. Mit dem Schieberegler können Sie einen Maximalpegel definieren, was bedeutet, dass die Lautstärke eines markierten Bereichs diesen Wert nicht überschreitet. Das funktioniert so: Nach Einstellen des Maximalpegels sucht *My Ringading* die lauteste Stelle im Klingelton und vermindert die Lautstärke proportional zu diesem Maximalpegel. Bei einem eingestellten Maximalpegel von 0 dB wird demzufolge ein Signal so laut wie möglich ausgegeben.



Dialogfenster "Normalisieren"

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

3.6.3 Einblenden

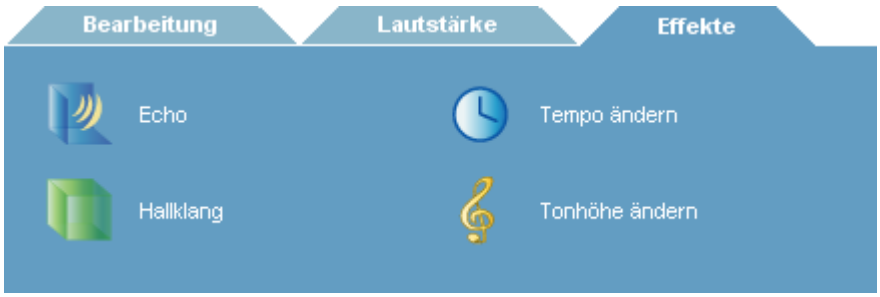
Mit dem Effekt "Einblenden" können Sie die Lautstärke über den gewählten Bereich sanft einblenden.

3.6.4 Ausblenden

Mit dem Effekt "Ausblenden" können Sie die Lautstärke über den gewählten Bereich sanft ausblenden.

3.7 Effektmappe

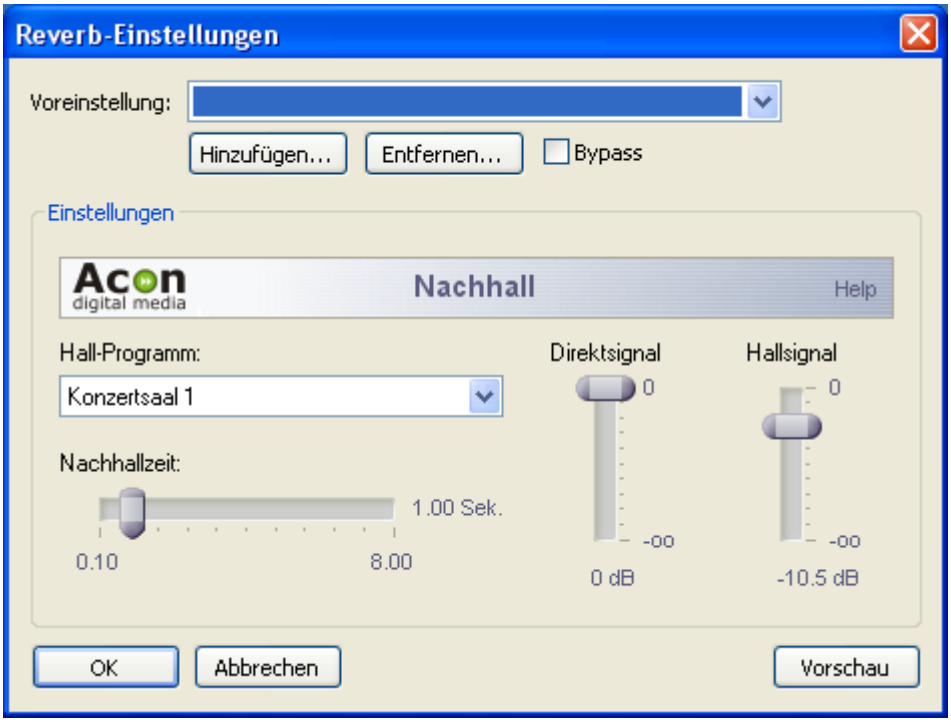
Die Effektmappe enthält Spezialeffekte, mit den Sie Ihren Klingelton aufpeppen können.



3.7.1 Nachhall

Der Nachhall-Effekt simuliert die akustischen Eigenschaften einer bestimmten Umgebung.

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH



Einstellungen des Reverb-Effekts

Einstellungen

- **Hall-Programm**
  Wählen Sie aus der Dropdown-Liste diejenige Umgebung aus, deren Klang Sie simulieren möchten. Dabei stehen Ihnen folgende Simulationen zur Verfügung: *Kleiner Raum, Mittlerer Raum, Großer Raum, Konzerthalle 1, Konzerthalle 2, Kathedrale, Stadion und Plate*. Die Einstellung "Plate" bedarf einer näheren Erklärung: Erzeugt wird bei diesem Hall-Programm der Klang einer Metallplatte, der vor der Zeit der digitalen Raumsimulation häufig analog erzeugt worden ist.

- **Nachhallzeit**
  Die Nachhallzeit ist die Zeit, die der Nachhall andauert, bis der Pegel unter 1 / 1000 seines Originalpegels fällt.

- **Hallsignal**
  Mit dem Schieberegler lässt sich einstellen, mit welcher Intensität das verarbeitete Signal ausgegeben wird. Der Hall-Effekt kann dadurch abgeschwächt bzw. bei einer Einstellung von - inf.ganz unterdrückt werden.

- **Direktsignal**
  Intensität des Originalsignals.

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

3.7.2 Verzögerung

Mit dem Verzögerungs-Effekt können zeitliche Verzögerungen und Echoeffekte erzeugt werden. Bei einem Echoeffekt wird das Originalsignal verzögert und anschließend wird das verzögerte Signal dem Original wieder beigemischt.

Dabei wird ein markierter Bereich mit einer bestimmten zeitlichen Verzögerung wiederholt, so dass der Klang eines Echos entsteht.

Einstellungen des Verzögerungs-Effekts

Einstellungen

- **Verzögerungszeit**

- **Rückkopplung**
  Die Rückkopplung bestimmt die Lautstärke-Dämpfung in Prozent seit dem letzten Verzögerungsintervall.

- **Direktsignal**
  Intensität des Originalsignals.

- **Verzögertes Signal**

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

Mit dem Schieberegler lässt sich einstellen, mit welcher Intensität das verzögerte Signal ausgegeben wird. Der Echoeffekt kann dadurch gewissermaßen abgeschwächt bzw. bei einer Einstellung von - inf.ganz unterdrückt werden.

3.7.3 Transponieren

Der Transponieren-Effekt verändert die Tonlage eines Klingeltons, z.B. die einer Stimme. Dabei wird die Orignallänge des Klingeltons beibehalten, oder bei entsprechender Einstellung verändert. Wenn Sie die Transponieren-Funktion mit Beibehaltung der Originallänge anwenden, kompensiert *My Ringading* automatisch die bei diesem Effekt häufig auftretenden Längenänderungen.

Einstellungen der Transponier-Funktion

Einstellungen

- **Intervall**
  Einstellen des Intervalls zur Transpononierung der Stimme. Mit den beiden Auswahlboxen *Höher* und *Tiefer* kann die Tonhöhe der Änderungen bestimmt werden.

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

- **Feinstimmen**
  Mit diesem Knopf kann der Grad der Änderung der Tonlage in Hundertstel (entspricht 1/100 eines Halbtonschritts) eingestellt werden.

- **Länge bewahren**
  Bei aktiviertem Kontrollkästchen wird die Originallänge des markierten Bereichs des Klingeltons beibehalten.

- **Optimierung**
  Wählen Sie aus der Dropdown-Liste aus, für welche Situation die internen Einstellunegn des Algorithmus optimiert werden sollen: Musik I oder Musik II, Sprache, monophonische Instrumente oder für Schlaginstrumente (Perkussion).

3.7.4 Zeitdehnung

Mit der Zeitdehnung kann die Länge eines Klingeltons verändert werden ohne dass die Tonlage dabei geändert wird. Jedoch kann eine solche Zeitänderung aus physikalischen Gründen nicht ohne eine gewisse Qualitätsminderung durchgeführt werden. Die Qualität eines Zeitdehnungs-Algorithmus erkennt man in seiner Fähigkeit, die auftretenden Qualitätsverluste auszugleichen. Die von *My Ringading* verwendete Methode funktioniert besonders gut bei einstimmigen Signalen wie Sprache, einzelnen Musikinstrumenten aber auch bei mehrstimmigem Tonmaterial. Trotzdem können durchaus, wie auch bei jeder anderen Software für diesen Zweck, gerade bei großen Zeitdehnungen oder -verkürzungen, Störeffekte auftreten.

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

Einstellungen der Zeitdehnung

Einstellungen

- **Prozentverhältnis**
  Die Länge des Klingeltons wird an den gewählten Prozentsatz angepasst. Bei 50 % wird die Datei mit doppelter Geschwindigkeit abgespielt, bei 200 % mit der halben Geschwindigkeit.

- **Optimierung**
  Wählen Sie aus der Dropdown-Liste aus, für welche Situation die internen Einstellungen des Algorithmus optimiert werden sollen: Musik I oder Musik II, Sprache, monophonische Instrumente oder für Schlaginstrumente (Perkussion).

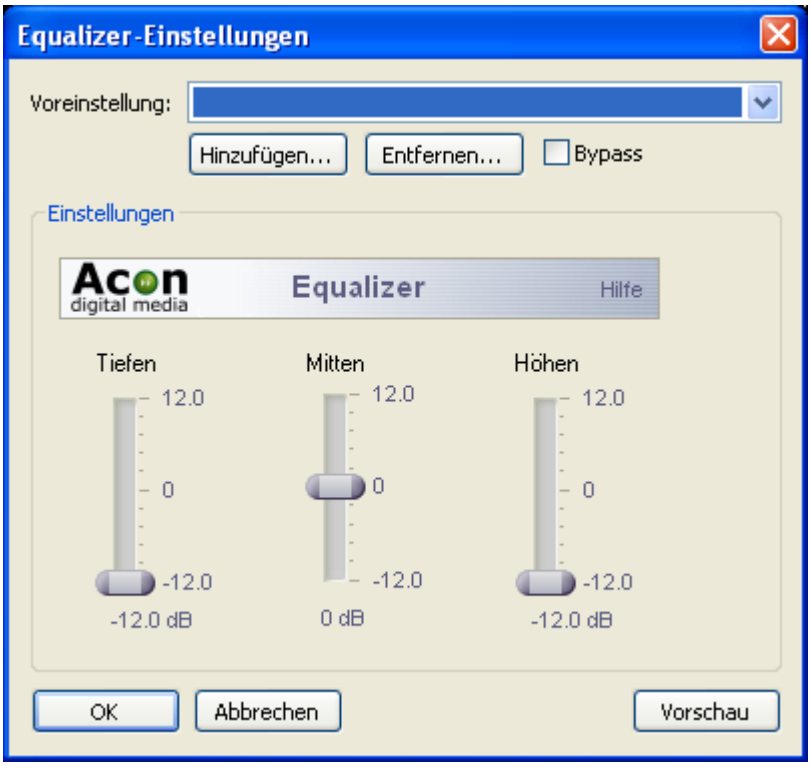
- **Längenänderung**
  In dem rechten Feld kann die neue Gesamtlänge festgelegt werden.

- **Zeitdehnung**
  In diese Felder kann ein Wert für die Originalgeschwindigkeit in BPM (Schläge pro Minute) und die Zielgeschwindigkeit eingegeben werden.

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

3.7.5 Equalizer

Viele Handys kommen mit starkem Bass oder lauten Höhen nicht zurecht. Insbesondere laute Bassstellen können unangenehm auffallen. In solchen Fällen lohnt es sich den Bass oder die Höhen herauszufiltern. Mit dem Equalizer können Sie Höhen und Tiefen absenken, so dass die Aufnahme für das Handy besser geeignet ist.



Einstellungen

- **Tiefen**
  Lautstärke der tiefen Töne.

- **Mitten**
  Lautstärke der mittleren Töne.

- **Höhen**
  Lautstärke der hohen Töne.

4 Übertragung auf das Handy

Nach der Bearbeitung fehlt nur die Übertragung des Klingeltons auf das Handy. Der Klingelton kann per WAP, Bluetooth-, Infrarot- oder Kabelverbindung übertragen werden. Weiter können Sie ein Audioformat auswählen. *My Ringading* unterstützt

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

Klingeltöne im Wave, Mp3 oder SMAF Format.

Hinweis

Für eine Liste der von handelsüblichen Handys unterstützten Formate, klicken Sie hier.

4.1 WAP-Übertragung

Mit *My Ringading* können Sie Ihre Klingeltöne per WAP übertragen. Fast alle moderne Handys unterstützen den WAP-Standard. Die WAP-Übertragung ist nicht zu vergleichen mit den teueren Premium-SMS-Diensten der kommerziellen Klingeltonanbieter. Bei der WAP-Übertragung fällt nur die reine WAP-Übertragungsgebühr des Mobilfunkanbieters an, die im Vergleich zu der Gebühren für die Premium-SMS sehr gering ausfällt.

WAP-Übertragung Schritt für Schritt

1. Stellen Sie sicher, dass Ihr Rechner mit dem Internet verbunden ist.
2. Klicken Sie den Button "WAP-Übertragung"
3. Ein fenster erscheint, in dem der Übertragungsstatus angezeit wird. Warten Sie bitte bis die Übertragung komplett erfolgt ist.

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

4. Ein neues Fenster erscheint mit einem WAP-Link. Öffnen Sie den WAP-Browser Ihres Handys und geben Sie den angezeigten Link ein. Falls Sie unsicher sind, lesen Sie bitte im Benutzerhandbuch des Handys nach, da sich die vorgehensweise von Marke zu Marke unterscheidet. Dieser Link wird für spätere Übertragungen gleich sein, so dass Sie den Link auf dem Handy für spätere Übertragungen speichern können.

4.2 Infrarot-Übertragung

Für die Übertragung per Infrarot-Schnittstelle benötigen Sie einen Rechner und ein Handy mit Infrarotschnittstellen. Die meisten Handys modernen Handys haben eine Infrarot-Schnittstelle integriert. Viele Laptops werden auch standardmäßig mit Infrarotschnittstelle ausgestattet. Falls Ihr Rechner keine Infrarotschnittstelle hat, können Sie im Elektrofachhandel kostengünstige USB-Infrarot Adapter erhalten.

Infrarot-Übertragung Schritt für Schritt

1. Aktivieren Sie den Infrarot-Empfang auf dem Handy (sehen Sie dazu bitte die Bedienungsanleitung Ihres Handys).
2. Plazieren Sie das Handy in der Nähe der Infrarotschnittstelle des Rechners
3. Warten Sie bis die Infrarot-Verbindungsanzeige erscheint
4. Klicken Sie den Button "Infrarot-Übertragung"

4.3 Bluetooth-Übertragung

Für die Übertragung per Bluetooth-Schnittstelle benötigen Sie einen Bluetooth-Adapter für den Rechner sowie ein Bluetooth fähiges Handy. Viele moderne Handys bieten Bluetooth-Unterstützung an. Sie können im Elektrofachhandel kostengünstige USB-Bluetooth Adapter für Ihren Rechner erhalten. Weiterhin benötigen Sie Window XP mit Service Pack 2.

Bluetooth-Übertragung Schritt für Schritt

1. Aktivieren Sie den Bluetooth-Empfang auf dem Handy (sehen Sie dazu bitte die Bedienungsanleitung Ihres Handys).
2. Klicken Sie den Button "Bluetooth-Übertragung"
3. Der Assistent für Bluetooth-Übertragung in Windows XP erscheint. Klicken Sie den Button "Durchsuchen" um Ihr Handy als Zielgerät auszuwählen.
4. Deaktivieren Sie die Option "Hauptschlüssel verwenden"
5. Klicken Sie den Button "Weiter"

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

4.4 Speichern einer Audio-Datei

Viele Handys werden mit Verbindungskabeln für den PC mitgeliefert. Bei diesen Handys erscheint das Speichermedium im Handy wie ein normales Speichermedium in Windows, das Sie mit dem Windows Explorer verwalten können. Sie können in diesem Fall den Klingelton auf das Handy übertragen, indem Sie den Klingelton direkt auf das Handy speichern.

Speichern einer Datei, Schritt für Schritt

1. Klicken Sie den Button "Datei speichern"
2. Das Windows-übliche Dialogfenster für Dateispeicherung erscheint
3. Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü den Ordner, in dem die Datei gespeichert werden soll.
4. Geben Sie einen Dateinamen an.

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

Index

- A -

Abspielen 8
Audio CDs 5
Tracks von CDs importieren 5
Audiodatei 4
Aufnehmen 4
laden 3
speichern 21
Aufnehmen 4
über die Soundkarte 4
Ausblenden 12
Ausschneiden 10

- B -

Bearbeiten 9
mittels Drag & Drop 9
Bearbeitungsfenster 6
Bearbeitungsmappe 9
Bereich 7
markieren 7
wiedergabe 8
Bluetooth-Übertragung 20

- D -

Drag & Drop 9
kopieren 9
verschieben 9

- E -

Effekte 18
Equalizer 18
Nachhall 12
Transponieren 15
Verzögerung 14
Zeitdehnung 16
Effektmappe 12
Einblenden 12
Einfügen 10
Einführung 2
Einleitung 2
Systemanforderungen 2
Equalizer 18

- F -

Fades 12

- I -

Infrarot-Übertragung 20

- K -

Klingelton 2
Erstellen 2
Übertragung auf das Handy 18
Kopieren 10

- L -

Laden einer Audiodatei 3
Lautstärke 11
ändern 11
ausblenden 12
einblenden 12
Normalisieren 11
Lautstärkemappe 10

- M -

Markieren eines Bereichs 7

- N -

Nachhall 12
Normalisieren 11

- S -

Schleife 8
wiedergabe 8
Scrollbalken 8
Scrollen 8
Speichern einer Audiodatei 21
Systemanforderungen 2

- T -

Tracks von CDs importieren 5
Transponieren 15

- U -

Übertragung 20
Bluetooth 20
Infrarot 20
per Kabelverbindung 21

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH

Übertragung 20
WAP *19*
Übertragung auf das Handy 18

- V -

Verzögerung 14

- W -

WAP-Übertragung 19
Wiedergabe 8

- Z -

Zeitdehnung 16
Zoom 8
ein ,aus *8*
Zuschneiden 10

Copyright © 2005 Acon Digital Media GmbH